

PENTACLE²

Tournoi de Warmachine/Hordes

25 et 26 octobre 2014, Montluel (01)

Maj : 21/07-01

INFORMATIONS PRATIQUES

Adresse	Salle polyvalente de Montluel 120 cours de la Portelle 01120 Montluel France
Format	Tournoi par équipe de 5, 50 points, 2 liste, Baseline, Divique and Conquer[1]
Tarif	145€/équipe soit 29€/joueur
Capacité	110 joueurs soit 22 équipes
Contact	Écrire à Adrien « Zerg-Spirit » avec le titre [Pentacle]. Email : adrien.orsier at gmail.com

Table des matières

INFORMATIONS PRATIQUES.....	1
INTRODUCTION.....	2
DATES CLEFS.....	3
PROCÉDURE D'INSCRIPTION.....	4
LISTES D'ARMEE.....	6
MODELISME.....	8
LA RONDE DE TOURNOI.....	9
REGLES GENERALES.....	11
PLANS.....	14

INTRODUCTION

Après le succès de la première édition du Pentacle, qui s'était tenue le 1&2 Fevrier 2014 à Montluel et avait réunie 80 joueurs, il apparaissait comme une certitude que ce format, si c'était possible, était appelé à être renouvelé.

C'est pourquoi, lorsque la possibilité de pouvoir récupérer à nouveau cette sublime salle de Montluel pour un week end s'est présentée, l'évidence du Pentacle², moins d'un an après la première édition, s'est imposée.

Fort de l'expérience de Fevrier, cette édition voit la possibilité d'accueillir encore plus de monde. Nous espérons que la dynamisation toute récente de la communauté (notamment à travers de l'édition Francaise du jeu) permettra d'assister à un tournoi encore plus gros et épique.

Nous vous attendons donc en force pour cette édition !

See ya @ Montluel

Adrien « Zerg-Spirit » Orsier

DATES CLEFS

- Jeudi 14 Août** : Date-buttoir pour les paiements
- Lundi 22 Septembre** : Date-buttoir des listes d'armée
- Lundi 29 Septembre** : Publication des listes d'armées et des scenarios
- Lundi 6 octobre** : Date-buttoir pour la soumission des proxys

- Samedi 25 octobre :**
- 9:30 Accueil et petit-déjeuner
 - 10:00-12:30 Première ronde
 - 12:30-13:30 Déjeuner
 - 13:30-16:00 Deuxième ronde
 - 16:30-19:00 Troisième ronde

- Dimanche 26 octobre :**
- 9:00 Accueil et petit-déjeuner
 - 9:30-12:00 Première ronde
 - 12:00-13:00 Déjeuner
 - 13:00-15:30 Deuxième ronde
 - 16:30-17:00 Remise des prix

PROCÉDURE D'INSCRIPTION

Les inscriptions se font par équipe. Aucune inscription individuelle ne sera acceptée.

La procédure, qui doit être scrupuleusement respectée, est décrite ci-dessous.

1 PRÉINSCRIPTION

La préinscription se fait en se manifestant sur le sujet du forum battle-group prévu à cet effet.

Il est trouvable à cette adresse : <http://www.battle-group.com/forum/index.php?topic=12904.0>

Merci d'indiquer dans ce topic :

- Le nom de l'équipe
- Les pseudos de chaque membre de l'équipe
- Le capitaine de l'équipe

A noter que les joueurs solitaires en recherche d'équipe peuvent se manifester sur ce sujet :

<http://www.battle-group.com/forum/index.php?topic=12911.0>

2 PAYEMENT

Le paiement s'effectue **en une fois pour toute l'équipe**. Il est possible de s'acquitter du paiement de deux moyens, par virement bancaire ou par chèque. Le virement bancaire est fortement encouragé pour faciliter le travail administratif.

Le tarif est de **145€** par équipe (soit **29€** par personne). Seuls les paiements **COMPLETS** de 145€ sont acceptés.

Coordonnées bancaires

CIC Lyon Le Bachut

IBAN : FR76 1009 6181 7000 0684 7220 190

BIC : CMCIFRPP

Référence : Nom de l'équipe + Ville

Titulaire du compte : Frederic KULA

Chèque

Libellez votre chèque de 145€ à l'ordre de Frédéric KULA, en n'oubliant pas de préciser au dos le nom de l'équipe, et envoyez-le à : KULA Frédéric (Pentacle), 131, av. Berthelot, 69007 LYON.

La date-buttoir pour le paiement est le **Jeudi 14 Août 2014**.

3 COORDONNÉES DES MEMBRES

Un fois le paiement envoyé, merci de me faire parvenir un email synthétisant tous les membres de votre équipe ainsi que leurs coordonnées.

Utiliser le formulaire :

http://www.igorzoroastre.com/docs/20141025-Pentacle2/Pentacle.nom_ville.nom_equipe.xls

et envoyer le à Zerg-Spirit : adrien.orsier at gmail.com. Tag [PENTACLE][Nom d'équipe][Coordonnées].

4 LISTES D'ARMÉES

Les listes d'armées de l'ensemble des membres d'une équipe sont à envoyer également.

Merci d'utiliser le formulaire suivant :

http://www.igorzoroastre.com/docs/20141025-Pentacle2/Pentacle2014.listes.nom_ville_nom_equipe.doc

Les listes sont à copier au format Forward Kommander.

Listes à envoyer à Zerg-Spirit : adrien.orsier at gmail.com.

Tag : [PENTACLE][Nom d'équipe][Listes]

La date-buttoir pour l'envoi des listes est le **22 septembre 2014**.

5 CONVERSIONS ET PROXY

Le cas échéant, soumettez vos conversions et proxys à l'orga en envoyant un un e-mail à Zerg-Spirit : adrien.orsier at gmail.com, titre [Pentacle][Nom d'équipe][Proxys][Pseudo du joueur]. La date limite de soumission des proxys est le **lundi 6 octobre**.

6 RETARDS

Les retards dans le payement, l'envoi des listes ou la non soumission des proxys peuvent entraîner une disqualification de l'équipe.

LISTES D'ARMEE

Ce chapitre décrit les règles de construction des listes d'armée s'appliquant au Pentacle.

À moins que le contraire ne soit précisé, veuillez vous référer au document Steamroller 2014 pour plus de détails sur les conditions et restrictions des listes d'armée.

<http://files.privateerpress.com/op/sr2014/Steamroller2014.pdf>

1 COMPOSITION D'ÉQUIPE

Chaque équipe se compose de 5 joueurs dont un capitaine. Ce dernier a des responsabilités particulières pendant la phase d'appariement décrite p. 9.

Chaque équipe peut inclure jusqu'à 2 joueurs d'une même faction.

Dans le cas d'une faction doublée, il est impossible pour les deux joueurs de prendre la même version d'un warcaster/warlock.

La version d'origine et les versions épiques d'un warcaster/warlock sont considérées comme des versions différentes ; il est donc possible d'inclure la version d'origine dans l'une des listes d'un joueur, et une version épique dans l'une des listes de l'autre joueur.

EXEMPLE : Pierre et Paul sont deux joueurs Trollbloods de la même équipe. L'un peut jouer Hoarluk Doomshaper, Shaman of the Gnarlis et l'autre Hoarluk Doomshaper, Rage of Dhunia, mais ils ne pourront pas jouer tous les deux Calandra Truthsayer, Oracle of the Glimmerwood.

2 50 POINTS, 2 LISTES, Divide and Conquer[1]

Chaque joueur doit apporter 2 listes de 50 points de la même faction. Il est obligatoire de jouer au moins une fois chaque liste durant le tournoi (voir Divide and Conquer[1] dans le SteamRoller 2014).

La variante Specialists n'est pas appliquée dans ce tournoi.

Il est impossible d'inclure la même version d'une figurine ou d'une unité de FA : C dans plus d'une liste. La version d'origine et les versions épiques d'une figurine sont considérées comme des versions différentes de la figurine ; il est donc possible d'inclure la version d'origine dans une liste, et une version épique dans une autre liste.

Toutes les relations entre figurines qui doivent être déterminées par le joueur, telles que Client, 'Jack Marshal,

Attached, Bonded etc. doivent être précisées sur la liste d'armée.

Voir également Steamroller 2014, page 1.

3 FORMAT ET ENVOI DES LISTES

Une fois inscrit, merci d'envoyer vos listes, par e-mail uniquement, à Zerg-Spirit : adrien.orsier at gmail.com, titre [Pentacle] [Nom d'équipe][Listes] avant le **lundi 22 septembre**. Il est obligatoire d'utiliser le modèle Word disponible à l'adresse suivante :

http://www.igorzoroastre.com/docs/20141025-Pentacle2/Pentacle2014.listes.nom_ville_nom_equipe.doc

Merci de copier-coller votre liste depuis Forward Kommander en utilisant le format « plain text ». En cas de figurines non implémentées ou d'erreurs de Theme Force dans le logiciel, vous pouvez bien sûr effectuer les modifications qui s'imposent directement dans votre fichier.

Le Nom de chaque liste doit être le nom court du warcaster/warlock, suivi du numéro de version le cas échéant, par exemple Stryker2, Kaya1 ou Terminus.

Les contrats, pactes et/ou Theme Forces doivent être clairement indiqués sur la ligne correspondante. Dans le cas des Theme Forces, précisez le nom complet de la Theme Force, le n° du No Quarter le cas échéant, et le Tier atteint.

Indiquez également à la suite de la liste les bonus conférés par les contrats, pactes et Tiers qui sont pertinents en jeu (par exemple +1 sur le jet de départ, déploiement étendu, murets supplémentaires, etc.).

Tout doit tenir sur la même page – redimensionnez votre texte si nécessaire.

MODELISME

1 **ENTIEREMENT PEINT**

Les armées des joueurs doivent être entièrement peintes et soclées. Vous pouvez vous inspirer de la variante Hardcore Painting, page 9 du Steamroller 2014. Tout foutage de gueule (à l'appréciation des arbitres) sera sanctionné, de l'exclusion de la figurine à celui du joueur.

N'oubliez pas de peindre également l'arc avant de chaque figurine, ce marquage étant obligatoire pour qu'une figurine soit valide pour le jeu.

2 **CONVERSIONS**

Les règles qui suivent sont une exception aux règles de conversion des documents Masters 2014 et Steamroller 2014.

Toute figurine s'écartant des règles détaillées dans « Model Conversions », page 2 de Steamroller 2014, DOIT être soumise à l'approbation de l'orga en envoyant un e-mail à Zerg-Spirit : adrien.orsier at gmail.com, titre [Pentacle] [Nom d'équipe][Nom de joueur][Proxys] La date limite de soumission des proxys est le **lundi 6 octobre**.

D'autre part, pour que les autres joueurs prennent connaissance des proxys et conversions joués, nous demandons à tous les joueurs qui en utilisent de bien vouloir nous envoyer une photo de bonne qualité de leurs figurines pour publication sur notre site, au moins une semaine avant la date du tournoi.

Les figurines de toutes marques sont acceptées, tant qu'elles satisfont aux exigences ci-avant et ci-après.

Pour être sûr que vos proxys et conversions seront validés, respectez les instructions ci-après.

1. Vos proxys et conversions doivent être immédiatement reconnaissables pour ce qu'ils sont, ou à défaut, impossibles à confondre avec d'autres références de la même armée. Nous déconseillons en particulier d'utiliser des figurines de warcaster/warlock même converties pour représenter des solos, leaders etc. de la même armée.
2. Respectez autant que faire se peut le style, le sexe et la race d'origine des figurines, et conservez si possible les signes distinctifs tels que les armes, boucliers ou chapeaux. Bien entendu, ces signes distinctifs sont parfois la raison-même pour laquelle les gens utilisent des proxys ; cette recommandation a valeur de conseil plus de que contrainte.
3. Warcasters, warlocks, solos, warjacks et warbeasts : le nom de la figurine ainsi que sa version (épique etc.) doivent être clairement précisés sur l'avant du socle, ou à défaut, indiqué par tout autre moyen que le joueur jugera approprié (base hugger, étiquette, post-it etc.). Les armes doivent être converties pour une ressemblance maximale avec les figurines d'origine. Pour les warcasters et warlocks ainsi que les warjacks/warbeasts personnages non basés sur la figurine d'origine, un effort d'appropriation particulier est demandé. Par exemple, une conversion de warcaster devrait intégrer une chaudière si la figurine d'origine en a une.
4. Unités : une plus grande latitude est laissée pour la conversion des unités, notamment en termes d'homogénéité des armes, tant que l'esprit des recommandations ci-avant est respecté. Les leaders et UA doivent être clairement distingués par un marquage sur le socle (par exemple des chevrons dans une couleur visible), ou, à défaut, par tout autre moyen que le joueur jugera approprié (base hugger, étiquette, post-it etc.).

Nous ferons de notre mieux pour accepter le plus de conversions possible dans le cadre des présentes règles, ou pour suggérer des modifications minimales le cas échéant. Anticipez au maximum les problèmes en discutant de vos projets en amont s'ils vous semblent tendancieux.

Les proxys ou conversions refusés ne pourront pas être joués pendant le tournoi. Tout joueur déployant un proxy refusé ou non validé par l'orga se verra exclure du tournoi.

LA RONDE DE TOURNOI

Le tournoi suit les règles de Steamroller 2014, disponibles à l'adresse suivante <http://files.privateerpress.com/op/sr2014/Steamroller2014.pdf>.

De plus, du fait du format par équipe, des règles spécifiques s'appliquent aux appariements.

1 APPARIEMENT DES EQUIPES

Les équipes sont appariées selon le système décrit dans Steamroller.

Lors de la première ronde, les équipes sont appariées aléatoirement en évitant que deux équipes de la même ville ne se rencontrent. Pour cette raison, il est important de renseigner correctement le nom des villes !

Lors des rondes suivantes, les équipes sont appariées aléatoirement au sein du même groupe de Points de Tournoi. Deux équipes qui se sont déjà rencontrées ne se rencontreront pas à nouveau.

Lors des rondes du samedi, nous éviterons autant que faire se peut que deux équipes de la même ville ne se rencontrent. Le dimanche, aucune restriction de ce type ne sera appliquée.

2 APPARIEMENT DES JOUEURS

Une fois les appariements d'équipe déterminés, les capitaines de chaque paire d'équipe se rencontrent pour déterminer les appariements de leurs joueurs. Suivez la procédure ci-après :

- (a) Chaque capitaine lance un d6. Le gagnant décide si son équipe est l'Équipe A ou l'Équipe B.
- (b) Le capitaine de l'Équipe B désigne son premier joueur (joueur B1). Si nécessaire, il présente les deux listes de ce joueur au capitaine de l'équipe adverse.
- (c) Le capitaine de l'Équipe A désigne alors deux (2) de ses joueurs pour s'opposer au joueur B1. Si nécessaire, il présente les 4 listes correspondantes.
- (d) Le capitaine de l'Équipe B choisit parmi ces deux joueurs celui qui jouera contre son joueur B1. Le joueur choisi devient le joueur A1. Le joueur laissé de côté devient le joueur A2.
- (e) Une fois ce premier appariement déterminé, le capitaine de l'Équipe B désigne deux de ses joueurs restants. Le capitaine de l'Équipe A choisit alors parmi ces deux joueurs celui qui jouera contre son joueur A2 laissé de côté dans l'étape précédente.
- (f) Les deux capitaines poursuivent le processus jusqu'à ce que tous les appariements soient déterminés.

Remarque : dans ce système, l'équipe A choisit en pratique 3 des 5 appariements, le 4e appariement déterminant le 5e.

3 SCENARIOS

À chaque ronde, tous les joueurs jouent le même scénario issu du SR2014. Les 5 scénarios seront annoncés une fois les listes publiées.

4 DURÉE DE RONDE

Chaque ronde de tournoi se déroule en 2h30. La durée de ronde inclut :

1. Appariement des joueurs
2. Vérification succincte des décors
3. Choix des listes
4. Jet de départ
5. Déploiement
6. Jeu.

Le chrono général démarre lorsque toutes les équipes ont atteint leur table et s'arrête lorsque l'arbitre annonce Posez les Dés (Dice Down). Nous vous conseillons de prévoir un plateau pour transporter vos figurines.

5 RÉSERVE DE TEMPS

Chaque joueur dispose d'une réserve de temps de 60 minutes par partie. Une fois cette durée écoulée, le joueur perd la partie ; décomptez les points en considérant une victoire par assassinat dans les conditions actuelles de la table.

Le déploiement est chronométré et est déduit de la réserve de temps de chaque joueur. Voici la procédure à suivre :

- Après le jet de départ, chaque joueur pose les figurines de la liste jouée sur la table, hors des zones de déploiement et de déploiement avancé.
- Le premier joueur démarre son chrono, effectue son pré-déploiement, arrête son chrono. Idem deuxième joueur.
- Le premier joueur démarre son chrono, effectue son déploiement, arrête son chrono. Idem deuxième joueur.
- Le premier joueur démarre son chrono, effectue son déploiement avancé, arrête son chrono. Idem deuxième joueur.
- Le premier joueur démarre son chrono, effectue ses Advance Move, arrête son chrono. Idem deuxième joueur.

Etc. s'il y a d'autres choses requérant une réflexion avant de commencer (par exemple placer des upkeep).

Il est interdit de placer des figurines pendant les pauses de chrono ou le chrono de l'adversaire, ou de revenir sur leur placement hors de la phase concernée (par exemple rebouger un Hige pendant le déploiement normal).

Le Dice Down s'applique comme dans le document Steamroller 2014, page 4.

REGLES GENERALES

Le tournoi suit les règles de Steamroller 2014, disponibles à l'adresse suivante :

<http://files.privateerpress.com/op/sr2014/Steamroller2014.pdf>.

En plus des règles précédentes sur les listes, les conversions et les appariements, les précisions et exceptions suivantes s'appliquent.

1 LANGUE

La langue officielle du tournoi est le français, ce qui signifie que toute la communication de l'équipe d'organisation s'effectue en français.

La langue de référence pour les règles est l'anglais, mais les cartes officielles privateer press traduits en Français sont tolérées.

2 JEU

2.1 MESURE DES DISTANCES DE DEPLACEMENT

Lors des déplacements de figurines, les distances doivent être mesurées par segments droits de longueur significative et mesurable, comme indiqué sur le schéma du livre de règle (Prime p. 46).

Il est interdit de plier le mètre ou d'utiliser quelque instrument de mesure incurvé que ce soit.

Les conflits relatifs aux distances étant extrêmement difficiles à arbitrer, nous demandons aux participants d'être aussi précis que possible dans leurs mesures, mais également d'accorder le bénéfice du doute à leurs adversaires.

Si votre adversaire souhaite contrôler certaines distances critiques, vous devez le laisser faire et partager honnêtement vos informations. Cependant, le re-mesurage systématique de toutes les distances peut être considéré comme abusif – si vous soupçonnez un manque de précision volontaire ou involontaire, appelez plutôt l'arbitre et laissez-le vérifier les distances pour les deux joueurs pendant quelques minutes pour remédier à la situation.

2.2 ABANDON

Ce qui suit est la traduction des règles Steamroller 2014, page 3. Un joueur qui abandonne perd la partie. Son adversaire se voit attribuer la victoire, la moitié des points de scénario (arrondi au supérieur) pour une victoire au scénario, et les points d'armée détruits basés sur un assassinat dans les conditions actuelles de la table. Le joueur qui abandonne se voit attribuer une défaite et ne reçoit aucun point dans quelque catégorie que ce soit. L'orga peut exclure un joueur d'un tournoi s'il juge l'abandon abusif ou contraire au fair-play.

2.3 DÉCORS

Chaque table comprend 6 à 8 éléments de décor, typiquement 3 à 4 « grands » décors (maisons, collines, forêts) et 3 à 4 « petits » décors (murets, caisses, etc.). Chaque table dispose d'une fiche récapitulant la position des décors et leurs effets. Si la disposition de la table est différente de celle indiquée sur la fiche, prenez quelques instants pour replacer les décors dans leur position d'origine.

Les éléments de scénario sont placés par l'Orga ou les joueurs en appliquant la règle de Moindre Perturbation

(Least Disturbance) du livre de règles aux éléments de décor. En d'autres termes, les décors doivent être déplacés de façon à ce que la distance de déplacement globale soit minimale. Steamroller 2014 impose

les restrictions suivantes sur le placement des éléments de décor :

- ne placez aucun décors dans les zones de déploiement
- tout décors doit être écarté au minimum de 3 pouces d'un autre élément de décors. Cette restriction concernent également les décors posés grâce aux avantages de tiers.
- Aucune obstruction ou terrain infranchissable ne doit être placé dans les zones. De plus, ces éléments de décors doivent être placés à au moins 4 pouces des flag ou des objectifs. Cette restrictions ne concernent bien QUE les obstructions ou terrain infranchissable.

Les précisions et conventions suivantes s'appliquent à certains types de décors :

- **Élévations** : tous les décors conférant l'élévation sont considérés comme mesurant 1" de hauteur à leur niveau le plus bas, même si la hauteur réelle du décor est inférieure. Une figurine bénéficie de l'élévation si elle est située à l'intérieur ou si son socle touche l'élément en question (selon un mécanisme similaire aux forêts ou aux wreck markers). Comme pour toutes les situations nécessitant un contact socle-à-socle, nous vous conseillons d'annoncer clairement votre intention d'être au contact de l'élévation.
- **Collines** : les collines (hills) sont des décors conférant l'élévation. Une figurine ne chute jamais d'un décor classé comme colline.
- **Obstacles autres que les obstacles non linéaires** (par exemple caisses etc.) : par définition, les obstacles mesurent strictement moins de 1" de hauteur et ne confèrent pas donc l'élévation. Une figurine ne chute jamais d'un obstacle.

2.4 FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, les deux joueurs doivent calculer les résultats de la partie, remplir leur Fiche de Tournoi et rapporter cette dernière à l'orga. Nous demandons également aux joueurs de ranger ou décaler leur armée pour pouvoir installer les décors et éléments de la ronde suivante.

3 CLASSEMENT FINAL

Le classement final est établi de la façon suivante : nombre de Points de Tournoi (victoire d'équipe), Strength of Schedule (Puissance des adversaires) de l'équipe, nombre de Victoires de Joueur de l'équipe.

4 LOGISTIQUE

4.1 TARIF

Le tarif est de 145 €/équipe soit 29 €/joueur.

Cette somme inclut :

- Les repas du samedi et du dimanche midi (croque-monsieur, hot-dogs, salade, fruit). En cas de restrictions ou d'allergies, merci de nous prévenir suffisamment à l'avance.
- Le grignotage salé et sucré à volonté pendant tout le tournoi, y compris des gaufres fraîches
- Le café et les boissons non alcoolisées à volonté
- Les photocopies et le matériel de jeu général
- Une participation pour la dotation
- Une participation pour le transport des décors
- Une participation pour la location de la salle

Pour plus de détails sur la procédure d'inscription, consultez la page 4.

5 SALLE

L'adresse de la salle est la suivante : Salle polyvalente de Montluel, 120 cours de la Portelle, 01120 Montluel.

Elle se situe à 25 minutes en voiture environ du centre de Lyon. La salle est difficilement accessible par les transports en commun – mettez-vous d'accord avec d'autres joueurs pour être véhiculé le jour J si vous n'avez pas de moyen de transport.

Sur l'A42, prenez la sortie 5.1 en arrivant du sud, et la sortie 6 en arrivant du nord. La salle se trouve à environ 5 minutes en voiture de la sortie d'autoroute.

Pour que nous puissions continuer à en profiter de cette salle à l'avenir, nous vous demandons de respecter quelques règles simples : ni cigarette ni alcool dans les locaux, gardez les toilettes et les locaux propres, n'explorez pas les couloirs et ne criez pas dans et autour des locaux, en particulier le soir et la nuit. Merci d'avance !

6 LOGEMENT

Nous faisons de notre mieux pour loger chez nos joueurs lyonnais toute personne en faisant la demande. Même si le nombre de places en dur est limité, il y a toujours de la place pour poser un matelas gonflable dans un coin de pièce. Nous organiserons le logement dans le courant du mois de septembre.

Nous vous demandons par contre d'être véhiculés, vos hôtes ne participant pas forcément au tournoi.

PLANS

